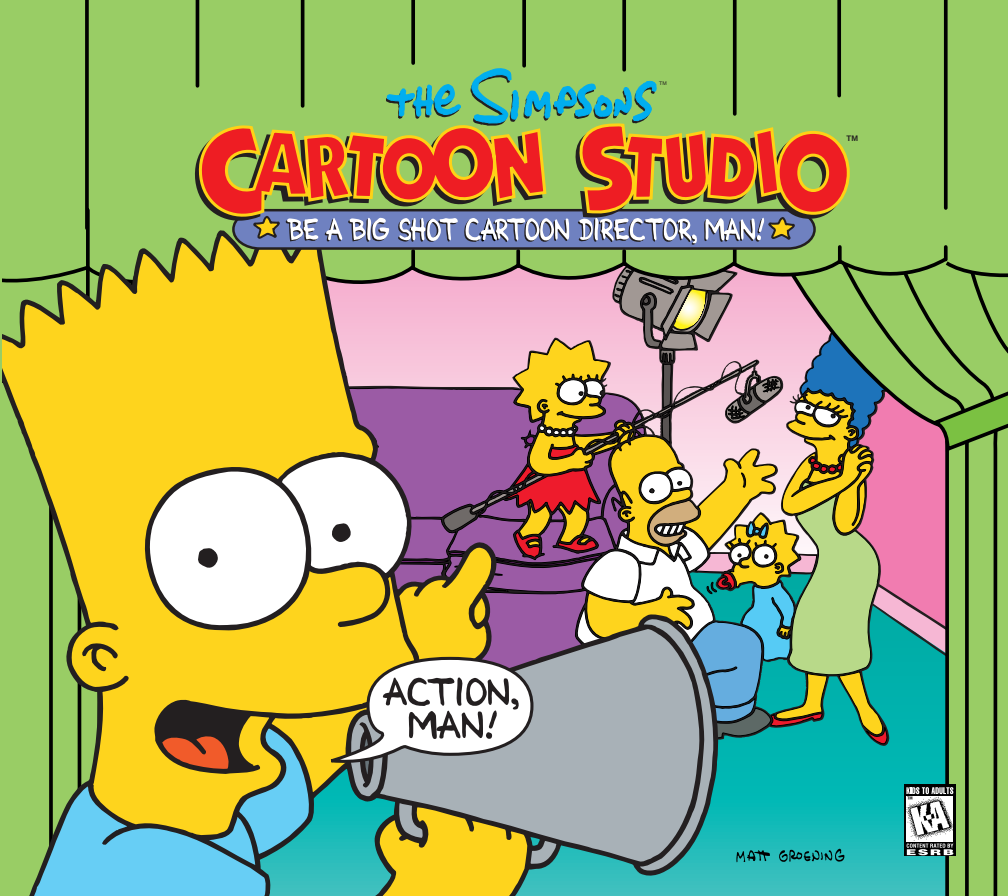

THE SIMPSONS
CARTOON STUDIO
BE A BIG SHOT CARTOON DIRECTOR, MAN!
ACTION, MAN!
MATT GROENING
KIDS TO ADULTS
K-A
CONTENT RATED BY ESRB

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen, auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Sie sind nun stolzer Besitzer des Simpsons-Cartoon-Studios, eines mitreißenden Animationsbaukastens mit allen Zeichentrick-Bausteinen, die Sie benötigen, um Ihre ganz eigenen Simpsons-Episoden zu erstellen. Wählen Sie einen Hintergrund, suchen Sie sich Ihre Lieblingsfiguren aus und fügen Sie dann Requisiten, Spezialeffekte und Geräusche hinzu. Das Cartoon-Studio ermöglicht Ihnen, spielend alles zusammenzustellen und Ihre eigenen Zeichentrick-Schöpfungen zum Leben zu erwecken. Wenn Sie fertig sind, können Sie Ihre Meisterwerke sogar mit Ihren Freunden teilen, egal ob diese selbst auf ihren Computern das Simpsons-Cartoon-Studio haben oder nicht. Hey, Ihre Cartoons könnten so beliebt und bekannt werden wie Itchy und Scratchy!

Worauf warten wir also noch? Fangen wir an!

INHALT

Installation **68**
Windows® 95 68
Windows™ 3.1 oder 3.11 68
Macintosh™ 68
Zur Verbesserung der Leistung 68
PC-Systemanforderungen 69
Cartoon-Studio-Hilfsmittel **70**
Eine schrittweise Einführung in die Cartoon-Technik **72**
Starten **79**
Hilfreiche Tips vor dem Start 79
Der Hintergrund **79**
Hinzufügen eines Hintergrundes 79
Requisiten **79**
Hinzufügen einer Requisite 80
Spezialeffekte **80**
Figuren **81**
Hinzufügen einer Figur 81
Verschieben einer bereits plazierten Figur 81
Sound **81**
Lautstärke **82**
Regeln der Lautstärke 82
Spezialeigenschaft Arbeitslautstärke 82
Animation **82**
Animieren einer Requisite oder Figur **82**
Hinzufügen weiterer Animationssequenzen 82
Starten einer Animation außerhalb der Bühne 82
Starten einer Animation von vorher eingestelltem Animationsclip 83
Der Bild-Transporter **83**
Abspielen eines Cartoons **83**
Button SCHLEIFE 84
Editieren **84**
Der Ebenenmanager **86**
Speichern der Cartoons **86**
Liste der Mitwirkenden **86**
Öffnen eines Cartoons **87**
Anzeige Arbeitsspeicher (RAM) **87**
Beenden **88**
Button Exportieren **88**
Exportieren der Cartoons für den Cartoon-Player 88
Speichern der exportierten Cartoons auf Diskette **89**
Macintosh™ Benutzer 89
Verschicken exportierter Cartoons per E-mail **90**
Abspielen exportierter Cartoons **91**
Standard-Export **92**
Speichern eines Cartoons als Standard-Export 92
Speichern von Macintosh™ Cartoons für Windows 92
Importieren eines Cartoons 92
Mitwirkende **94**

INSTALLATION

Windows® 95

1. Legen Sie die Simpsons-Cartoon-Studio-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicken Sie auf das Symbol Arbeitsplatz.
3. Wählen Sie den Buchstaben, der Ihrem CD-ROM-Laufwerk zugewiesen ist (normalerweise ist das Laufwerk mit D: oder E: bezeichnet).
4. Nach einem Doppelklick auf die Datei SETUP.EXE, führt Sie das Installationsprogramm Schritt für Schritt durch den gesamten Installationsprozeß. Nachdem die Installation abgeschlossen ist, erscheint eine neue Programmgruppe im Startmenü.
5. Nach einem Doppelklick auf das Simpsons-Symbol sind Sie startklar.

Anmerkung: Diese Informationen stehen im Ordner Fox Interactive im Programm-Menü.

Windows™ 3.1 oder 3.11

1. Legen Sie die Simpsons-Cartoon-Studio-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Öffnen Sie den Dateimanager (normalerweise in der Hauptgruppe).
3. Klicken Sie den Buchstaben an, der Ihrem CD-ROM Laufwerk zugewiesen ist (normalerweise ist das Laufwerk mit D: oder E: bezeichnet).
4. Nach einem Doppelklick auf die Datei SETUP.EXE, führt Sie das Installationsprogramm Schritt für Schritt durch den gesamten Installationsprozeß. Nachdem die Installation abgeschlossen ist, erscheint eine neue Programmgruppe im Startmenü.
5. Nach einem Doppelklick auf das Simpsons-Symbol sind Sie startklar.

Anmerkung: Diese Informationen stehen im Ordner Fox Interactive im Programm-Menü.

Macintosh™

1. Legen Sie die Simpsons-Cartoon-Studio-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Führen Sie einen Doppelklick auf das Cartoon-Studio-Symbol aus.
3. Nach einem Doppelklick auf das Simpsons-Installationssymbol werden die Anwendungs- und Unterstützungsdateien des Cartoon-Studios auf Ihrer Festplatte installiert.
4. Öffnen Sie auf Ihrer Festplatte den Ordner "Simpons-Cartoon-Studio".
5. Nach einem Doppelklick auf das Simpsons-Symbol sind Sie startklar.

Anmerkung: Diese Informationen stehen im Ordner Fox Interactive im Programm-Menü.

Zur Verbesserung der Leistung

Die Installation des gesamten Simpsons-Cartoon-Studios auf Ihrer Festplatte verbessert im allgemeinen die Leistung. Aber denken Sie daran, daß die Simpsons-Cartoon-Studio-CD trotzdem in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein muß, um das Cartoon-Studio zu benutzen, auch wenn sich das Programm auf Ihrer Festplatte befindet. Außerdem sollten Sie beim Aufrufen des Programms immer einen Doppelklick auf das Cartoon-Studio-Symbol auf der Festplatte und nicht auf der CD ausführen.

PC-Systemanforderungen

System: PC 486SX 33 MHz-Prozessor oder höher mit Windows™ 3.1 oder Windows® 95

Arbeitsspeicher (RAM): 8 MB
Festplattenkapazität: 8 MB
Monitor: SVGA 640 x 480 +, CD-ROM
Ton: Soundkarte mit Lautsprechern oder Kopfhörern
CD-ROM: Double-speed oder schneller

Macintosh™-Systemanforderungen

System: 68030 33 MHz-Prozessor oder höher mit System 7 oder höher
Arbeitsspeicher (RAM): 8 MB
Festplattenkapazität: 7 MB
Monitor: 640 x 480 Display/Bildschirm+
Ton: Soundkarte mit Lautsprechern oder Kopfhörern
CD-ROM: Double-speed oder schneller

Macintosh™-Fehler-Typ 11

Wenn Sie mit einem Performa Power Macintosh™ mit 12 oder weniger MB Arbeitsspeicher arbeiten, kann unter Umständen beim Starten ein Fehler vom Typ 11 auftreten. Wenn Sie nicht das Apple Programm At Ease verwenden, entfernen Sie die At Ease-Symbole aus Ihrem Erweiterungsordner (innerhalb des Systemordners). Starten Sie nochmals. Das sollte das Problem lösen.
Verwenden Sie At Ease (oder haben Sie es vor), dann schalten Sie den VIRTUELLEN SPEICHER im Speicher-Kontrollfeld ein. Richten Sie den virtuellen Speicher so ein, daß nach dem erneuten Starten 14 MB Arbeitsspeicher oder mehr vorhanden sind. Wenn Sie mit eingeschaltetem virtuellen Speicher arbeiten, steht Ihnen mehr Speicherkapazität zum Erstellen Ihrer Cartoons zur Verfügung, eventuell stockt die Eröffnungsmusik jedoch ein wenig.

CARTOON-STUDIO-HILFSMITTEL

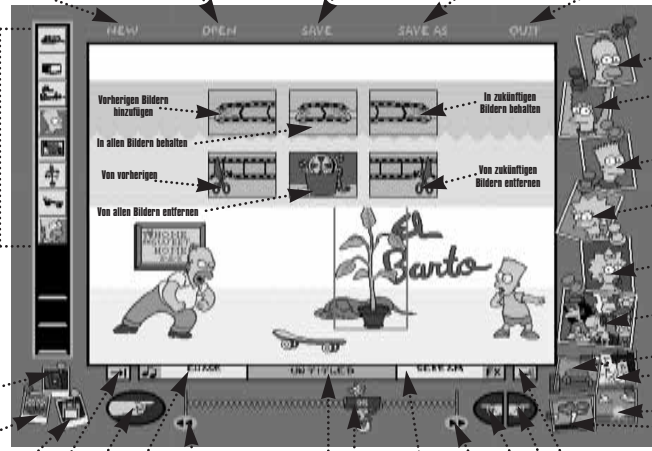
ÖFFNEN (Hotkey: "O") Öffnet bereits vorhandene Cartoons bzw. lädt auf Diskette gespeicherte Cartoons sowie Cartoons aus dem Internet

SPEICHERN (Hotkey: "S") Speichert neue Cartoons bzw. Änderungen des aktuellen Cartoons

NEU (Hotkey: "N") Macht den Bildschirm frei zum Starten eines neuen Cartoons

SPEICHERN UNTER Benennt und speichert neue Cartoons

BEENDEN (Hotkey: "Q") Beendet das Cartoon-Studio



EBENENMANAGER Stellt Requisiten und Figuren dar, verschiebt sie zum vorderen oder hinteren Ende der Bühne

LAUTSTÄRKEREGLER Erhöht oder verringert die Lautstärke

ANZEIGE ARBEITSSPEICHER (RAM) Warnt, wenn zu wenig Arbeitsspeicher vorhanden ist

EXPORTIEREN Ermöglicht, gespeicherte Cartoons zu exportieren, damit sie von jemand anders abgespielt werden können - mit oder ohne Cartoon-Studio

SCHLEIFE (Hotkey: "L") Spielt Cartoons ununterbrochen ab

START-BUTTON (Hotkey: "P") Spielt Cartoons ab; wechselt während des Abspielens auf STOP (Hotkey: SHIFT)

AUSWAHL SOUNDTRACK Spielt Soundtrack-Titel ab

BUTTON ERSTES BILD Kehrt zurück zum ersten Bild

CARTOON-TITEL Zeigt die Bezeichnung des aktuellen Cartoons unten am Bildschirm an

BILD-TRANSPORTER Zeigt aktuelles Bild und geht von einem Bild zum nächsten

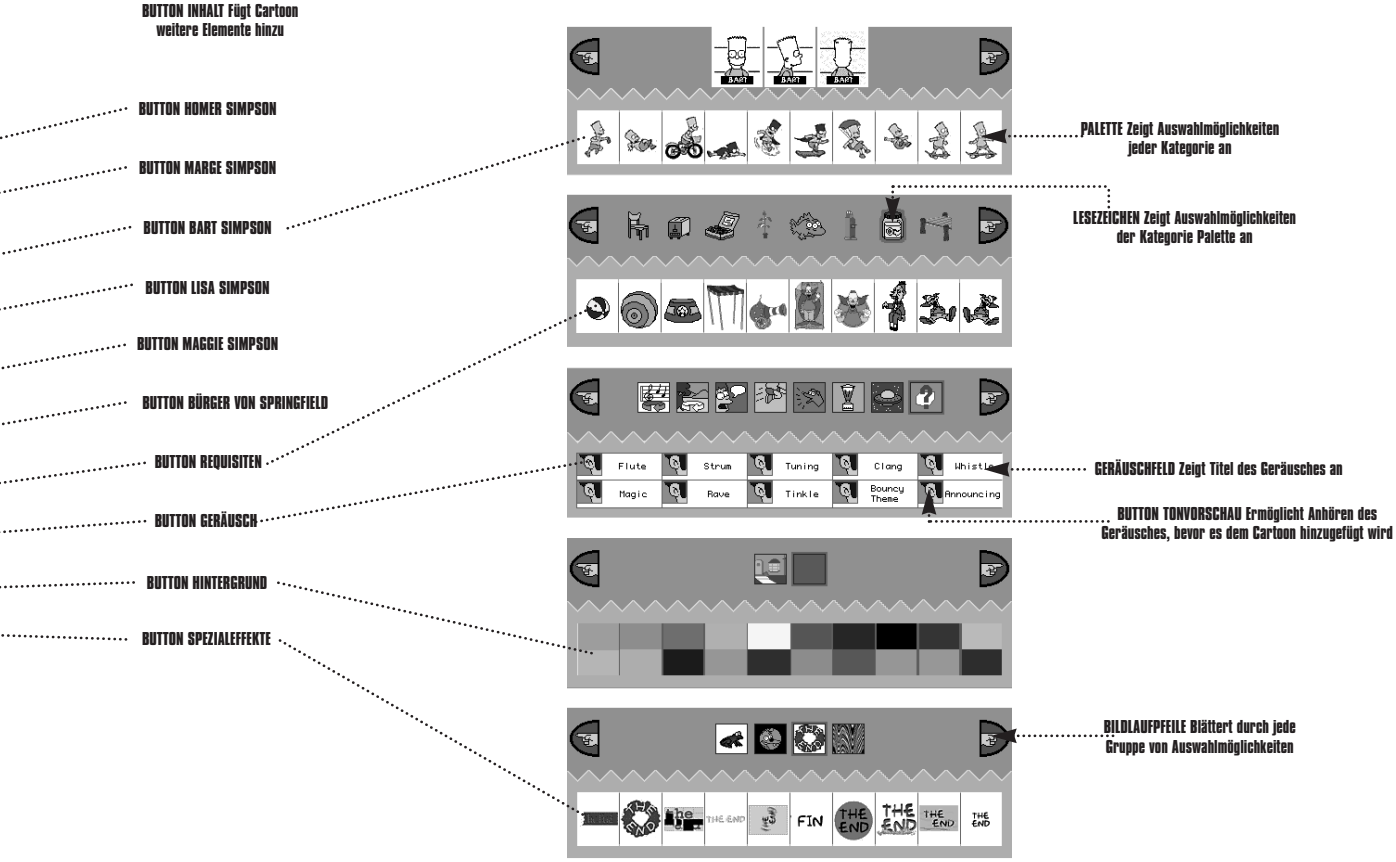
AUSWAHL GERÄUSCHEFFEKTE Zeigt Titel der Geräuscheffekte an

BUTTON LETZTES BILD Geht zum letzten Bild

SCHNITT Löscht aktuelles Bild sowie alle folgenden

BILD-FÜR-BILD VORSPULEN Vorspulen und Betrachten der einzelnen Bilder

BILD-FÜR-BILD ZURÜCKSPULEN Zurückspulen und Betrachten der einzelnen Bilder


BUTTON INHALT Fügt Cartoon weitere Elemente hinzu
BUTTON HOMER SIMPSON
BUTTON MARGE SIMPSON
BUTTON BART SIMPSON
BUTTON LISA SIMPSON
BUTTON MAGGIE SIMPSON
BUTTON BÜRGER VON SPRINGFIELD
BUTTON REQUISITEN
BUTTON GERÄUSCH
BUTTON HINTERGRUND
BUTTON SPEZIALEFFEKTE
BART
BART
BART
PALETTE Zeigt Auswahlmöglichkeiten jeder Kategorie an
LESEZEICHEN Zeigt Auswahlmöglichkeiten der Kategorie Palette an
Flute
Strum
Tuning
Clang
Whistle
Magic
Rave
Tinkle
Bouncy Theme
Announcing
GERÄUSCHFELD Zeigt Titel des Geräusches an
BUTTON TONVORSCHAU Ermöglicht Anhören des Geräusches, bevor es dem Cartoon hinzugefügt wird
BILDLAUFPFEILE Blättert durch jede Gruppe von Auswahlmöglichkeiten
THE END
FIN
THE END
THE END
THE END
THE END

EINE SCHRITTWEISE EINFÜHRUNG IN DIE CARTOON-TECHNIK

In diesem Abschnitt begleiten wir Sie Schritt für Schritt durch die Einführung zur Anwendung des Simpsons-Cartoon-Studios. Es wird für Sie so einfach werden, als müßten Sie nur bis drei zählen, nun ja, sagen wir bis 43, aber lassen Sie sich davon nicht unterkriegen. Alles ist so einfach, daß Sie Ihre Cartoons in Rekordzeit erstellen können.

Doppelklicken Sie auf das SIMPSONS-ICON. Klicken Sie mit der Maus irgendwo auf die Bühne, um zu beginnen.

Hinweis für die Speicheranzeige: *Während Sie diese Einführung erstellen, können Sie vielleicht zu wenig Arbeitsspeicher zur Verfügung haben. Sollte das der Fall sein, sehen Sie, daß sich die Anzeige des Arbeitsspeichers (das Gehirn) auf der unteren linken Seite des Bildschirms füllt. Wenn die Anzeige komplett gefüllt ist, haben Sie keinen Speicherplatz (RAM) mehr zur Verfügung und Ihr Cartoon beginnt zu stocken und langsam zu werden. Sie müssen dann den Cartoon speichern (klicken Sie hierzu auf SAVE) und mehr Speicher freimachen. (Weitere Details, wie Sie die Speicherkapazität erhöhen können, finden Sie im Abschnitt ANZEIGE ARBEITSSPEICHER (RAM) in dieser Dokumentation.)*

Wenn Sie das erste Mal einen Cartoon abspielen, kann es sein, daß er langsam und ruckelnd abläuft. Wenn er zu Ende ist, klicken Sie auf den Button ERSTES BILD, um ihn noch einmal in der richtigen Geschwindigkeit zu sehen.

1. Öffnen Sie "Barts Experiment"

Im ersten Schritt unserer Einführung betrachten wir einen fertigen Cartoon. Dann lernen Sie, wie Sie diesen Cartoon selbst erstellen können. Klicken Sie auf OPEN (Öffnen). Klicken Sie auf den Button CARTOON-VORSCHAU des Cartoons "Barts Experiment".

2. Klicken Sie auf den START-BUTTON.

Klicken Sie auf den START-BUTTON, um den Cartoon anzusehen.

3. Erstellen Sie Ihren eigenen Cartoon.

Wenn Sie sich den Cartoon angesehen haben, klicken Sie auf NEW (Neu), damit Sie lernen, wie Sie diesen Cartoon selbst erstellen können.

4. Wählen Sie einen Hintergrund.

Wählen Sie einen Hintergrund, indem Sie auf den Button Hintergrund klicken.

5. Nehmen Sie den Hintergrund KÜCHE hinzu.

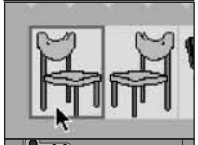
Wählen Sie den Hintergrund KÜCHE, indem Sie ihn einmal anklicken.

6. Positionieren Sie den Hintergrund.

Der Hintergrund erscheint nun auf der Bühne. Bewegen Sie die Maus aufwärts/abwärts, um den Hintergrund auf der Bühne zu positionieren, und klicken Sie einmal mit der Maus, um ihn zu "verankern".

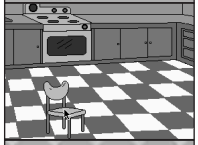
7. Wählen Sie eine Requisite.

Klicken Sie auf den Button REQUISITE. Eine Palette von Requisiten mit entsprechenden Lesezeichen erscheint.



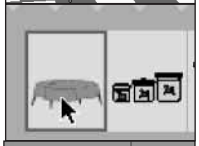
8. Fügen Sie den Stuhl hinzu.

Wählen Sie die erste Requisite auf der linken Seite, den BLAUEN STUHL, indem Sie ihn einmal anklicken.



9. Positionieren Sie den BLAUEN STUHL.

Der Stuhl erscheint auf der Bühne. Bewegen Sie den Stuhl in die Mitte des Fliesenbodens und klicken Sie einmal, um ihn auf der Bühne zu "verankern".



10. Fügen Sie eine weitere Requisite hinzu.

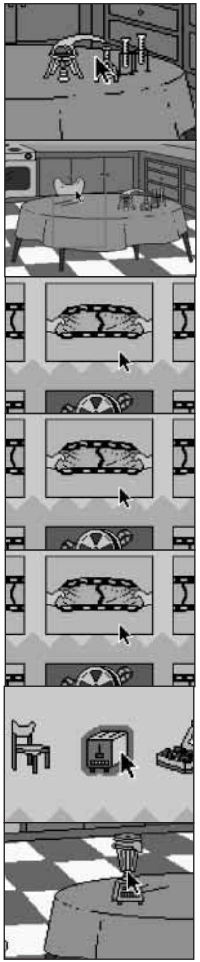
Klicken Sie auf den Button REQUISITEN. Benutzen Sie den Rechtspfeil über der Requisiten-Palette, um zum BLAUEN TISCH zu scrollen und klicken Sie ihn einmal an.

11. Positionieren Sie den BLAUEN TISCH.

Der Tisch erscheint auf der Bühne. Bewegen Sie den Tisch vor den Stuhl und klicken Sie einmal, um ihn auf der Bühne zu "verankern".

12. Fügen Sie eine weitere Requisite hinzu.

Klicken Sie erneut auf den Button REQUISITE. Klicken Sie auf das Lesezeichen MASCHINEN. Sie sind jetzt in der Geräte-Abteilung der Requisiten-Palette. Wählen Sie den CHEMIE-BAUKASTEN.



13. Positionieren Sie den CHEMIE-BAUKASTEN.

Der Chemie-Baukasten erscheint auf der Bühne. Bewegen Sie den CHEMIE-BAUKASTEN in die Nähe des Tisches und klicken Sie einmal, um ihn auf der Bühne zu "verankern".

14. "Wählen" Sie den STUHL.

"Auswählen" bedeutet, daß Sie einen Gegenstand oder einen Charakter anklicken, so daß er von einer Box eingerahmt wird. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, erscheinen die Editier-Buttons. Hiermit können Sie in jedem Bild des Cartoons Inhalte (Objekt, Charaktere etc.) hinzufügen oder löschen. Wählen Sie den STUHL.

15. Fixieren Sie den STUHL für alle Bilder.

Wenn die Editier-Buttons erscheinen, klicken Sie auf den MITTLEREN oberen Button. Damit fügen Sie den Stuhl hinzu oder fixieren ihn auf demselben Platz in allen weiteren Bildern Ihres Cartoons.

16. Wählen und fixieren Sie den TISCH für alle Bilder.

Wählen Sie den TISCH aus, damit die Editier-Buttons erscheinen. Klicken Sie dann auf den MITTLEREN oberen Button, um den Tisch in allen Bildern Ihres Cartoons zu fixieren.

17. Wählen und fixieren Sie den CHEMIE-BAUKASTEN für alle Bilder.

Wählen Sie den CHEMIE-BAUKASTEN aus, damit die Editier-Buttons erscheinen. Klicken Sie dann auf den MITTLEREN oberen Button, um den Chemie-Baukasten in allen Bildern Ihres Cartoons zu fixieren.

18. Fügen Sie eine animierte Requisite hinzu.

Klicken Sie auf den Button REQUISITE. Klicken Sie auf das Lesezeichen TOASTER. Wählen Sie den MIXER, indem Sie ihn einmal anklicken.

19. Positionieren Sie den MIXER.

Der Mixer erscheint auf der Bühne. Bewegen Sie den MIXER auf die linke Seite des CHEMIE-BAUKASTENS und klicken Sie einmal auf den MIXER, um ihn auf der Bühne zu "verankern". Der MIXER wird automatisch animiert und bringt Sie in Ihrem Cartoon ein paar Bilder weiter.

20. Wählen und fixieren Sie den MIXER für alle Bilder.

Wählen Sie den MIXER aus, damit die Editier-Buttons erscheinen. Klicken Sie dann auf den MITTLEREN oberen Button, um den Mixer in allen Bildern Ihres Cartoons zu fixieren.

21. Spulen Sie Ihren Cartoon einige Bilder zurück.

Klicken Sie auf den Button BILD-FÜR-BILD ZURÜCKSPULEN rechts neben dem Bild-Transporter. Klicken Sie so lange, bis Sie sehen, daß der MIXER überquillt.

22. Fügen Sie eine weitere animierte Requisite hinzu.

Klicken Sie auf den Button REQUISITE. Klicken Sie auf das Lesezeichen DREIÄUGIGER FISCH. Benutzen Sie den Rechtspfeil über der Requisiten-Palette, um durch zwei Paletten von Requisiten zu scrollen. Wählen Sie das GRÜNE MONSTER.

23. Positionieren Sie das GRÜNE MONSTER.

Das GRÜNE MONSTER erscheint auf der Bühne. Bewegen Sie das GRÜNE MONSTER neben den Mixer (als wenn es aus dem Mixer herausquellen würde). Klicken Sie auf das GRÜNE MONSTER, um es auf der Bühne zu "verankern". Es wird automatisch animiert und bringt Sie in Ihrem Cartoon ein paar Bilder weiter.

24. Wählen und fixieren Sie das GRÜNE MONSTER für alle Bilder.

Wählen Sie das GRÜNE MONSTER aus, damit die Editier-Buttons erscheinen. Klicken Sie dann auf den MITTLEREN oberen Button, um das GRÜNE MONSTER in allen Bildern Ihres Cartoons zu fixieren.

25. Beginnen Sie von vorne.

So, jetzt können Sie sich den Cartoon von vorne ansehen. Klicken Sie auf den BILD-TRANSPORTER und ziehen Sie so lange nach links, bis der Cartoon stoppt.

26. Klicken Sie auf den Button Erstes Bild.

Um schneller zum ersten Bild des Cartoons zu gelangen, klicken Sie auf den kleinen Button ERSTES BILD links neben dem Bild-Transporter.

27. Bringen Sie Bart ins Geschehen.

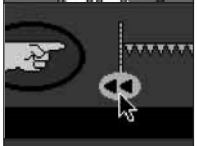
Klicken Sie auf den Button Bart Simpson. Die Bart-Palette erscheint und zeigt einige animierte Sequenzen von Bart.

28. Klicken Sie auf den "erstaunten" Bart.

Benutzen Sie den Rechtspfeil über der Bart-Palette, um durch die drei Bart-Animationspaletten zu scrollen. Wählen Sie die Animation, in der Bart erstaunt guckt, indem Sie sie einmal anklicken.

29. Positionieren Sie Bart auf der Bühne.

Bart erscheint auf der Bühne. Setzen Sie ihn auf den Stuhl und klicken Sie einmal, um ihn im Cartoon zu plazieren. Er wird automatisch animiert und bringt Ihren Cartoon ein paar Bilder weiter.



30. Was Sie bis jetzt gemacht haben?

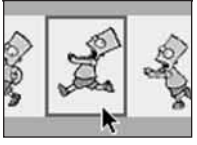
Gehen Sie zurück zum ersten Bild Ihres Cartoons, indem Sie auf den Button ERSTES BILD klicken.

31. Sie haben einen Cartoon erstellt!

Klicken Sie auf den START-BUTTON. Okay, es ist nur ein kleiner Cartoon - aber Sie haben gerade gelernt, wie man einen erstellt. Herzlichen Glückwunsch! Lassen Sie uns weitermachen!

32. Spulen Sie Ihren Cartoon sechs Bilder zurück.

Klicken Sie auf den Button BILD-FÜR-BILD ZURÜCKSPULEN und spulen Sie Ihren Cartoon sechs Bilder zurück.



33. Sehen Sie sich Barts Reaktion an.

Klicken Sie auf Barts Button. Scrollen Sie nach links durch die Animationen von Bart, bis zu der Animation, in der Bart entsetzt guckt. (Vergewissern Sie sich, daß er nicht grinst, da er beim Anblick des "Mixer-Monsters" entsetzt sein soll.)
Tip: Drücken Sie viermal auf die STEUERUNGSTASTE Ihrer Tastatur, um zu dem Teil des Clips zu gelangen, in dem Bart entsetzt davonläuft.

34. Lassen Sie Bart davonlaufen.

Positionieren Sie Bart über dem "durchsichtigen Bart". (Das "Durchsichtig-Feature" wird auch "Zwiebelhaut" genannt. Es sorgt dafür, daß zwei Clips fließend miteinander verbunden werden.) Klicken Sie mit der Maus und halten Sie die Maustaste, um Ihre neue Animation zu starten. Ziehen Sie Bart nach links über die Bühne, damit es aussieht, als würde er weglaufen, und lassen Sie die Maustaste erst los, wenn er die Bühne verlassen hat.

35. Spulen Sie Ihren Cartoon zurück.

Kehren Sie zum ersten Bild Ihres Cartoons zurück, indem Sie auf den Button ERSTES BILD klicken.

36. Fügen Sie Hintergrund-Musik hinzu.

Klicken Sie auf den Button SOUND. Klicken Sie auf das Lesezeichen MUSIKSCHLEIFE.

37. Klicken Sie auf den "verrückten Wissenschaftler".

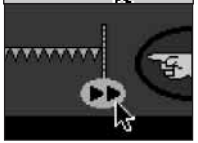
Benutzen Sie die Pfeile über der Palette und scrollen Sie nach rechts bis zum "verrückten Wissenschaftler". Klicken Sie auf das Ohr, um ein Musikbeispiel zu hören. Klicken Sie auf den "verrückten Wissenschaftler" und die Musik wird automatisch laufen, während Sie Ihren Cartoon abspielen.

38. Fügen Sie einen Soundeffekt hinzu.

Klicken Sie auf den Button ERSTES BILD. Klicken Sie auf den Button SOUND. Klicken Sie auf das Lesezeichen AKTION über der Palette. Scrollen Sie nach rechts, bis Sie beim Soundeffekt "schlürfen" angekommen sind (für ein widerliches "Mixer-Monster"-Geräusch). Klicken Sie es einmal an.

39. Lassen Sie Bart sprechen.

Ziehen Sie den Bild-Transporter zunächst, bis Sie zu dem Bild gelangen, indem Bart anfängt davonzulaufen. Klicken Sie wieder auf SOUND. Klicken Sie auf das Lesezeichen STIMME über der Palette. Scrollen Sie nach rechts bis Sie "Ay Caramba!" sehen und klicken Sie es einmal an.



40. Der letzte Schliff

Um Ihren Cartoon zu beenden, fügen Sie ein animiertes Ende hinzu. Klicken Sie auf den Button LETZTES BILD und gehen Sie zum letzten Bild Ihres Cartoons.

41. Fügen Sie einen Spezialeffekt für den Schluß-Bildschirm hinzu.

Klicken Sie auf den Button SPEZIALEFFEKTE. Klicken Sie auf das Lesezeichen ENDE über der Palette.

42. Ende

Klicken Sie auf das pinkfarbene "The End". Es erscheint auf der Bühne. Klicken Sie irgendwo auf die Bühne, um das Ende automatisch zu animieren und Ihren Cartoon ein paar Bilder weiterzubringen.

43. Ihr erster Cartoon.

Klicken Sie auf SAVE (Speichern) auf der linken Seite über der Bühne. Das Dialogfenster Speichern erscheint zusammen mit einer Vorschau des Cartoons und einem Feld für Mitwirkende. Geben Sie den Namen für Ihren Cartoon in das Dialogfenster ein.

44. Zeichnen Sie sich aus.

Um eine Liste von Mitwirkenden hinzuzufügen, klicken Sie auf das Feld CREDITS (Mitwirkende) rechts von Ihrer Cartoon-Vorschau. Löschen Sie den aktuellen Text, der im Feld angezeigt wird und tragen Sie Ihre eigenen Mitwirkenden ein.

45. Noch mal speichern.

Klicken Sie noch mal auf SAVE (Speichern), wenn Sie fertig sind.
Herzlichen Glückwunsch! Sie haben Ihren Cartoon fertiggestellt. Spulen Sie Ihren Cartoon zurück, indem Sie auf den Button ERSTES BILD klicken. Klicken Sie auf den START-BUTTON, um Ihren Cartoon anzuschauen. Wenn Sie die SHIFT-Taste gedrückt halten, während Sie auf den START-BUTTON klicken, sehen Sie die Liste der Mitwirkenden als erstes auf dem Bildschirm.)

STARTEN

- Führen Sie einen **Doppelklick** auf das **SIMPSONS-Symbol** aus.
- Um die Eröffnungsanimation zu überspringen, **klicken** Sie auf den Bildschirm zum Laden des Cartoon-Studios. Wenn der Ladevorgang abgeschlossen ist, können Sie mit dem Entwerfen Ihrer Cartoons beginnen.

Hilfreiche Tips vor dem Start

- Bevor Sie Hintergrund, Requisiten, Figuren, Spezialeffekte oder Geräuschpaletten auswählen, sollten Sie sich vergewissern, daß Sie sich im richtigen Bild des Cartoons befinden. Dazu ziehen Sie den Bild-Transporter nach links oder rechts bis Sie das gewünschte Bild gefunden haben.
- Wenn Sie eine Palettenauswahl oder ein Objekt von der Bühne ausschließen möchten, klicken Sie in den Raum außerhalb des Bühnenbereichs. Die Bühne ist Ihr Arbeitsplatz, an dem Sie Ihr Meisterwerk zusammensetzen und überwachen. Um die Bühne herum befinden sich alle Schalter und Regler, die Sie zum Erschaffen Ihrer Cartoons benötigen.
- Wenn Sie zum ersten Mal einen Cartoon abspielen, kann er eventuell langsam oder abgehackt erscheinen. Spulen Sie ihn zurück und spielen Sie ihn nochmals bei normaler Geschwindigkeit ab.

DER HINTERGRUND

Der Hintergrund stellt die visuelle Umgebung und die Szenen dar, in denen sich der Cartoon abspielt. Vom örtlichen Kernkraftwerk bis zum Wohnzimmer der Simpsons liegt Ihnen das malerische Springfield zu Füßen - experimentieren Sie mit unterschiedlichen Hintergründen, um Ihren Zeichentrickfilmen verschiedene Gesichter zu geben.
So lange Ihnen genügend Speicher zur Verfügung steht, können Sie so viele Hintergründe für Ihren Cartoon verwenden, wie Sie wollen. Fügen Sie Hintergründe jederzeit in jedes Bild ein, aber denken Sie daran: Wenn Sie nachträglich einen Hintergrund in ein vorheriges Bild einsetzen oder den eines vorherigen Bildes verändern, steht dieser an Stelle aller anderen Hintergründe, die in nachfolgende Bilder eingesetzt wurden.

Hinzufügen eines Hintergrundes

- **Klicken** Sie auf den Button **HINTERGRUND,** die sich rechts von der Bühne befindet.
- Eine Palette von Hintergründen erscheint: Sie haben eine Auswahl von über 40 verschiedenen Hintergründen. Die LESEZEICHEN entlang des oberen Randes der Palette weisen Sie auf die zwei unterschiedlichen Kategorien des Hintergrunds hin: REALISTISCHE und FARBIGE GEBIETE. Diese Lesezeichen erleichtern es Ihnen, den richtigen Hintergrund für Ihren Cartoon zu finden.

- **Klicken** Sie die **Bildlaufpfeile** oberhalb der Hintergrundpalette an, um die Auswahlmöglichkeiten an Hintergründen einzusehen.
- **Klicken** Sie auf den **Hintergrund,** der auf der Bühne erscheinen soll.
- Bewegen Sie Ihre Maus auf und ab, um die Position des Hintergrundes der Bühne anzupassen.
- **Klicken** Sie mit der Maus, um den Hintergrund auf der Bühne zu verankern.
- Bei einigen Hintergründen sind Teile herausgeschnitten. Diese Teile finden sich unter den Requisiten. Sie können beispielsweise dazu verwendet werden, Figuren aus Türen treten zu lassen.

REQUISITEN

Was wäre Bart Simpson ohne sein Skateboard? Könnte Homer überleben, wenn er seine Couch und seinen Fernseher nicht hätte? Was für ein Glück, daß das Simpsons-Cartoon-Studio über eine Unmenge von Requisiten verfügt, mit denen Sie die Geschichten auf Ihrer Bühne ausgestalten und interessanter machen können.
Einige der Requisiten sind animiert und bewegen sich, z.B. Blinky, der dreiäugige Fisch. Andere, wie der Grabstein von Mr. Banana, sind bewegungslos. Sie werden feststellen, daß die Requisiten, die Sie auf der Bühne verwenden, auch als Symbole im Ebenenmanager links von der Bühne erscheinen. Bitte beachten Sie, daß eine Requisite nur je einmal innerhalb eines Cartoonbildes verwendet werden kann.

Hinzufügen einer Requisite

- Klicken Sie den Button **REQUISITEN** an, der sich rechts von der Bühne befindet.
- Eine Palette von Requisiten erscheint: Sie haben eine Auswahl von über 200 verschiedenen Requisiten. Die LESEZEICHEN oberhalb der Requisitenpalette repräsentieren die acht Kategorien der Requisiten: MÖBEL, GERÄTE, ESSEN, PFLANZEN, TIERE, VORRICHTUNGEN, VERSCHIEDENES und TEILE. Die Lesezeichen erleichtern es Ihnen, die richtige Requisite für Ihren Zeichentrickfilm zu finden.
- Einige Requisiten können Teile eines Hintergrunds sein - zu finden unter dem Lesezeichen TEILE. Sie können dazu verwendet werden, Figuren aus Türen treten zu lassen oder jemanden hinter einer "TEILE"-Requisite eintreten zu lassen. (siehe dazu den Abschnitt Animation in diesem Handbuch.)

- **Klicken** Sie die **LESEZEICHEN** oder **BILDLAUFPFEILE** oberhalb der Requisitenpalette an, um alle Auswahlmöglichkeiten an Requisiten einzusehen.
- **Klicken** Sie die gewünschte **Requisite** an, damit sie auf der Bühne erscheint.
- Bewegen Sie Ihre Maus, um die Requisite irgendwo auf der Bühne zu plazieren. Um eine Requisite teilweise innerhalb oder außerhalb der Bühne zu plazieren, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, während Sie die Requisite plazieren.
- **Klicken** Sie einmal mit der Maus, um die Requisite in diesem Bild zu verankern.
- Wie man eine Requisite plaziert, damit sie im ganzen Cartoon oder nur in Teilen davon erscheint, können Sie im Abschnitt Editieren in diesem Handbuch nachlesen.
- Um die Position einer bereits verankerten Requisite nochmals zu verändern, halten Sie die **SHIFT-TASTE** gedrückt, dann **klicken** Sie die **Requisite** an und ziehen sie in die gewünschte Position. Klicken Sie einmal mit der Maus in den Bildschirm, um die Requisite in dem neuen Bild zu verankern. Wenn das Editierfeld erscheint, wählen Sie den entsprechenden Editier-Button (siehe dazu den Abschnitt Editieren in diesem Handbuch).

SPEZIALEFFEKTE

Spezialeffekte sind aufsehenerregende Ereignisse wie z.B. das Beklecksen mit Tomaten oder verrückt abstrakte Bildschirme. Diese Effekte bieten Ihnen Gelegenheit, Figuren in den Cartoon einzuführen oder herauszunehmen. Sobald Sie Spezialeffekte auf der Bühne plazieren, erwachen sie automatisch zum Leben, so daß sich Ihr Cartoon einige Bilder vorspult. Denken Sie daran, daß Sie nur jeweils einen Spezialeffekt pro Cartoonbild einsetzen können und daß dessen Position nicht nachträglich verändert werden kann, nachdem sie einmal verankert wurde.

Hinzufügen eines Spezialeffekts

- **Klicken** Sie einen der **SPEZIALEFFEKTE-BUTTONS** an, die sich rechts von der Bühne befinden.
- Eine Palette von Spezialeffekten erscheint. Sie haben eine Auswahl von über 30 Spezialeffekten. Die LESEZEICHEN oberhalb der Palette repräsentieren die vier unterschiedlichen Kategorien der Spezialeffekte: VORDERGRUND-SPEZIALEFFEKTE, ÜBERGANGSEFFEKTE IN GROSSDARSTELLUNG, SCHLUSS-SEQUENZEN und SCHWARZ-WEISS-HINTERGRUNDEFFEKTE IN GROSSDARSTELLUNG. Diese Lesezeichen erleichtern es Ihnen, den richtigen Spezialeffekt für Ihren Cartoon zu finden.

- **Klicken** Sie die **LESEZEICHEN** oder **BILDLAUFPFEILE** oberhalb der Spezialeffekt-Palette an, um die verfügbaren Spezialeffekte einzusehen.
- **Klicken** Sie den gewünschten **SPEZIALEFFEKT** an, damit er auf der Bühne erscheint.
- Bewegen Sie die Maus, um den Spezialeffekt irgendwo auf der Bühne zu positionieren. (Großdarstellungen können nicht positioniert werden).
- **Klicken** Sie mit der Maus, um den Spezialeffekt auf der Bühne zu verankern. DENKEN SIE DARAN, daß die Spezialeffekte animiert sind und somit Ihren Cartoon ein paar Bilder vorspulen.

FIGUREN

Vom habgierigen Monty Burns bis zur reizenden Marge Simpson, von Krusty, dem Clown, zu Baby Maggie: Das Cartoon-Studio stellt Ihnen eine Auswahl von über 350 animierten Figuren zur Verfügung. Das ist die Schauspielertruppe für Ihren Cartoon. Jede Figur verfügt über eine Auswahl von Posen und vorher eingestellten Animationsclips, die Ihren Cartoon ein paar Bilder vorspulen können. Die Figuren, die Sie auf der Bühne plazieren, erscheinen ebenfalls als Symbole im Ebenenmanager auf der linken Seite der Bühne.

Hinzufügen einer Figur

- **Klicken** Sie einen der **FIGUR-BUTTONS** an, die sich rechts von der Bühne befinden.
- **Klicken** Sie die PFEILE oberhalb der Figuren-Palette an, um die verfügbaren animierten Posen einzusehen (die meisten der Posen sind sowohl nach links als auch nach rechts gewandt verfügbar).
- **Klicken** Sie die gewünschte **POSE** an, damit sie auf der Bühne erscheint.
- Bewegen Sie die Maus, um die Figur irgendwo auf der Bühne zu positionieren.
- **Klicken** Sie mit der Maus, um die Figur auf der Bühne zu verankern. Beachten Sie, daß die Figuren zum Leben erwachen und somit Ihren Cartoon ein paar Bilder vorspulen werden.
- Wie man eine ganze Sequenz einer animierten Bewegung erstellt, erfahren Sie im Abschnitt Animation.

Verschieben einer bereits plazierten Figur

- Halten Sie die **SHIFT-TASTE** gedrückt, **klicken** Sie die gewünschte Figur an und ziehen Sie sie in die gewünschte Position. Um eine Figur teils auf der Bühne, teils außerhalb zu plazieren, halten Sie die SHIFT-TASTE gedrückt, während Sie die Figur positionieren.
- **Klicken** Sie einmal mit der Maus, um die Figur in dem neuen Bild zu verankern. Wenn das Editierfeld erscheint, wählen Sie die entsprechende Editier-Button (siehe Kapitel Editieren in diesem Handbuch). Klicken Sie nochmals, wenn Sie das Editierfeld nicht verwenden wollen.

SOUND

Sie brauchen einen Sprachclip (Dialog/Monolog) für Ihre Lieblingsfigur? Das Cartoon-Studio bietet Ihnen da eine ganze Menge, wie z.B. Homers "D'Oh!" oder Barts "Aye Caramba!" und jedermanns "BART!". Verfügbar sind auch Geräuscheffekte wie quietschende Autoreifen oder Schritte; außerdem Soundtracks, mit denen Sie Ihre Cartoon-Abenteuer mit Begleitmusik oder umgebendem Hintergrundgeräuschen versehen können. Zahllose Sprachclips, Geräuscheffekte und Soundtracks können Ihrem Cartoon hinzugefügt werden. Es kann aber nur je ein Soundtrack, Sprachclip oder Geräuscheffekt gleichzeitig eingesetzt werden.
Wenn Sie Soundtracks auswählen (Musik- oder Umgebungsgeräusche), werden Sie sehen, daß diese im Auswahlfeld Soundtrack links unten neben der Bühne angezeigt werden, während Geräuscheffekte im entsprechenden Feld rechts unten erscheinen.

Hinzufügen eines Geräusches

- **Klicken** Sie den **GERÄUSCH-BUTTON** an, der sich in der rechten unteren Ecke der Bühne befindet.
- Eine zweistöckige Palette von Geräuschen erscheint - Sie haben die Auswahl aus über 270 Geräuschen. Die LESEZEICHEN entlang des oberen Randes der Palette repräsentieren die acht unterschiedlichen Kategorien der Geräusche: MUSIKSCHLEIFEN, UMGEBUNGSSCHLEIFEN, STIMMEN DER FIGUREN, BEWEGUNGSGERÄUSCHE, NATURLAUTE, GERÄUSCHE VON GERÄTEN, RAUMSCHIFFE und ANDERE FAHRZEUGE und VERSCHIEDENES. Diese Lesezeichen erleichtern es Ihnen, den richtigen Soundtrack oder Geräuscheffekt für Ihren Cartoon zu finden.

- **Klicken** Sie die **LESEZEICHEN** oder **BILDLAUFPFEILE** oberhalb der Geräuschpalette an, um die Auswahl an Geräuschen einzusehen.

- **Klicken** Sie Apus Ohr innerhalb des Geräuschfeldes an, um eine Vorschau zu hören.

- Um das gewünschte Geräusch für Ihren Cartoon zu erhalten, **klicken** Sie in das **GERÄUSCHFELD**, in dem die Bezeichnung des Geräusches steht.

LAUTSTÄRKE

Der Lautstärkeregler erhöht oder verringert den Geräuschpegel in Ihrem Cartoon.

Regeln der Lautstärke

- **Klicken** Sie das **LAUTSTÄRKESYMBOL** an, das sich in der linken unteren Ecke der Bühne befindet
- Es erscheint ein Regelfeld zur Einstellung der Lautstärke. Schieben Sie den Regler hinauf, um die Lautstärke zu erhöhen und hinab, um sie zu verringern.

Spezialeigenschaft Arbeitslautstärke

- Drücken Sie die Tasten 1 bis 7, um die Lautstärke in dem Moment zu verstellen, in dem die Musik am Anfang des Programms startet.

ANIMATION

Damit erwecken Sie die Simpsons zum Leben! Natürlich auf Zeichentrickart. Sie müssen wissen, daß das Animieren ein Vorgang ist, bei dem ein starres Bild so bewegt wird, daß die Illusion einer eigenständigen Bewegung entsteht. Jeder Cartoon, den Sie im Fernsehen oder im Kino sehen ist in Wahrheit nur eine Sequenz von Bildern, die sehr schnell hintereinander gezeigt werden. Diese Bilder werden in der Tat so schnell gezeigt, daß das Auge sie gar nicht mehr einzeln wahrnimmt - die Bewegung, die man sieht, ist eine Illusion. Wenn Sie eine FIGUR oder REQUISITE anklicken und über die Bühne des Cartoon-Studios ziehen, dann fügen Sie eine Reihe von unbewegten Posen einer Sequenz von Bildern hinzu. Spielen Sie diese Bilder ab, und die starren Posten sehen aus, als bewegten sie sich.

ANIMIEREN EINER REQUISITE ODER FIGUR

- **Klicken** Sie den Button **FIGUR** oder **REQUISITEN** an.
- **Wählen** Sie die gewünschte **FIGURENPOSE** oder **REQUISITE** aus der Palette und plazieren Sie sie dort auf der Bühne, wo die Animation beginnen soll.
- Halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie die **FIGUREN** oder **REQUISITEN** auf der Bühne hin- und herziehen. Das Halten der Maustaste speichert die Bewegung und animiert so die Figur oder Requisite.
- Um die Animation zu stoppen, lassen Sie die Maustaste los. Die Figuren und animierten Requisiten bewegen sich danach weiter und spulen den Cartoon einige Bilder vor.
- Jede Figurenanimation besteht aus drei Teilen: Anfang, Mitte und Ende. Wenn Sie eine Figur ausgewählt und die Animation gestartet haben, beginnt der Clip mit der Anfangsanimation und geht dann in den mittleren Teil über, der die Haupthandlung darstellt. Dieser Teil der Animation wiederholt sich so lange, wie Sie die Maustaste gedrückt halten. Lassen Sie die Maustaste los, läuft die Animation noch ein paar Bilder weiter. Dies bildet den Schlußteil.

Hinzufügen weiterer Animationssequenzen

- **Wählen** Sie den Button **FIGUREN** oder **REQUISITEN**, um Zugang zu der entsprechenden Figur oder Requisite in der Animationssequenz zu erhalten.
- **Klicken** Sie eine andere **FIGURENPOSE** oder auch die selbe **REQUISITE** an, die Sie ursprünglich ausgewählt haben. Sie sehen ein geisterhaftes, hauchdünnes Abbild der vorherigen Animation. Es ist nun möglich, die neue Sequenz direkt über die vorherige zu legen, so daß ein reibungsloser Übergang entsteht. Versuchen Sie's.
- Halten Sie die Maustaste **gedrückt**, während Sie die **FIGUR** oder **REQUISITE** auf der Bühne hin- und herbewegen.
- Lassen Sie die Maustaste los, um die Animation zu beenden.

Starten einer Animation außerhalb der Bühne

- Wählen Sie einen Animationsclip aus.
- Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, während Sie die Figur von außen auf die Bühne bewegen.

Starten einer Animation von vorher eingestelltem Animationsclip

- Wählen Sie einen Animationsclip aus.
- Drücken Sie die **STEURUNGS**TASTE, um durch die Bilder zu blättern und um zu entscheiden, an welcher Stelle Sie mit der Animation beginnen wollen.

DER BILD-TRANSPORTER

Der Bild-Transporter ermöglicht Ihnen durch Vor- und Zurückspulen den Zugang zu allen Bildern Ihres Cartoons; er befindet sich unterhalb der Bühne. Die Ziffer, die im Bild-Transporter angezeigt wird, repräsentiert das aktuelle Cartoonbild. Wenn Ihnen ausreichend Speicherkapazität zur Verfügung steht, kann ein Cartoon bis zu 1.200 Bilder enthalten.

- Zum Vorspulen des Cartoons **klicken** Sie den **BILD-TRANSPORTER** an und ziehen ihn nach **RECHTS**.
- Zum Zurückspulen des Cartoons **klicken** Sie den **BILD-TRANSPORTER** an und ziehen ihn nach **LINKS**.

Die Bild-für-Bild-Buttons

Die Bild-für-Bild-Buttons rechts neben dem Bild-Transporter ermöglichen Ihnen, sich nacheinander Bild für Bild durch den Cartoon zu bewegen. Je nachdem, welchen Button Sie drücken, verändert sich die im Bild-Transporter angezeigte Ziffer. (Hotkey: Verwenden Sie die entsprechenden Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur).

- Um den Cartoon um ein Bild vorzuspulen, **wählen** Sie den rechten **Bild-für-Bild-Button**.

- Um den Cartoon um ein Bild zurückzuspulen, **wählen** Sie den linken **Bild-für-Bild-Button**.

Buttons erstes und letztes Bild

Die grünen Buttons ERSTES und LETZTES BILD ermöglichen den Zugang zum jeweils ersten und letzten Bild eines Cartoons. Diese Buttons befinden sich rechts und links neben dem Bild-Transporter.

- **Klicken** Sie den Button **erstes Bild** an, um den Cartoon bis zum ersten Bild zurückzuspulen.(Hotkey: "R").

- **Klicken** Sie den Button **letztes Bild** an, um den Cartoon bis zum letzten Bild vorzuspulen.

ABSPIELEN EINES CARTOONS

Wenn Sie den START-BUTTON anklicken, können Sie den Cartoon vom aktuellen Bild bis zum Ende des Cartoons anschauen. Um einen Cartoon von vorne anschauen zu können, müssen Sie zuerst auf den Button ERSTES BILD klicken, bevor Sie den START-BUTTON wählen.

- **Wählen** Sie den START-BUTTON links neben dem Bild-Transporter, um das Abspielen Ihres Cartoons zu starten. Der START-BUTTON verwandelt sich nun in den STOP-BUTTON (Hotkey: "P").

- Sie können den Cartoon mit dem **STOP**-Button jederzeit anhalten. (Hotkey: SHIFT).

Button SCHLEIFE

Der Button SCHLEIFE ermöglicht es Ihnen, Ihren Cartoon immer wieder ununterbrochen abzuspielen. Wenn er sich in der Schleife befindet, wiederholt sich der Cartoon so lange, bis Sie STOP anklicken.

Cartoon in der Schleife

- **Klicken** Sie den Button **SCHLEIFE** oberhalb des Bild-Transporters an. Der Button SCHLEIFE verwandelt sich in das Symbol Schleife. (Hotkey: "L").
- Um die Schleife zu starten, **klicken** Sie auf **START**.

- Um die Schleife zu beenden, klicken Sie zunächst auf **STOP** und anschließend auf **SCHLEIFE**.

EDITIEREN

Nehmen wir mal an, Sie möchten, daß Homer einen Haufen Donuts verschwinden läßt. Oder Sie möchten vielleicht, daß Homer selbst verschwindet. Dann sind Sie hier richtig. Das Kontrollfeld zum Editieren ermöglicht es Ihnen, Ihrem Cartoon Elemente hinzuzufügen oder Elemente zu löschen. Es bestimmt Zeitpunkt und Zeitspanne, während der ein Objekt im Cartoon erscheint.

Die Editierpalette ist zweifarbig:

- Gelbe Streifen **ERGÄNZEN** oder **BEHALTEN** eine aktuelle Auswahl aus Bildern im Cartoon.
- Grüne Streifen löschen oder **ENTFERNEN** eine aktuelle Auswahl von Bildern im Cartoon.

Die Editierpalette ist aufgeteilt in drei Spalten:

- Über die Buttons der linken Spalte können Sie ein ausgewähltes Element für alle **VORHERIGEN** Bilder **BEHALTEN** oder es von allen vorherigen Bildern (vom ersten bis zum aktuellen Bild) **ENTFERNEN.**

- Über die Buttons der mittleren Spalte können Sie ein ausgewähltes Element für **ALLE** Bilder **BEHALTEN** oder es von allen Bildern **ENTFERNEN**.

- Über die Buttons der rechten Spalte können Sie ein ausgewähltes Element für alle **ZUKÜNFTIGEN** Bilder **BEHALTEN** oder es von allen zukünftigen Bildern (vom aktuellen Bild bis zum Ende des Cartoons) **ENTFERNEN**.

Editieren von Figuren und Requisiten

- **Wählen** Sie eine **FIGUR** oder **REQUISITE** aus, indem Sie sie auf der Bühne anklicken. Ein Element ist ausgewählt, wenn es von einem Feld umgeben ist. Das Editier-Kontrollfeld erscheint.
- Sie können eine **FIGUR** oder **REQUISITE** zum Editieren auch aus dem Ebenenmanager auswählen. Klicken Sie dazu das Symbol an, das die **FIGUR** oder **REQUISITE** repräsentiert, die Sie aus dem Ebenenmanager auswählen möchten.
- **Klicken** Sie den entsprechenden **EDITIER-BUTTON** an. Denken Sie daran, daß die Buttons auf dem oberen GELBEN Streifen ein ausgewähltes Element in dem Cartoon beibehalten, während die Buttons auf dem unteren GRÜNEN Streifen das Element entfernen.

Editieren von Spezialeffekten:

Wenn ein Spezialeffekt einmal plaziert ist, kann er aus dem Cartoon ENTFERNT, aber nicht mehr bewegt werden.

- **Wählen** Sie einen **SPEZIALEFFEKT** auf der Bühne aus. Ein Element ist ausgewählt, wenn es von einem Feld umgeben ist. Das Editier-Kontrollfeld erscheint.

- **Klicken** Sie auf den **MITTLEREN GRÜNEN EDITIER-BUTTON** (den Mülleimer), um einen Spezialeffekt zu entfernen.

Editieren von Geräuschen

Soundtracks (Musik- und Umgebungsgeräusche) können in einem Cartoon als Schleifen eingesetzt oder gelöscht werden. Geräuscheffekte (Stimmen, Bewegungsgeräusche, magische und natürliche Laute) können nur gelöscht werden.

Musik- und Umgebungsgeräusch-Schleifen

- **Klicken** Sie auf den **TITEL** des Geräusches im Auswahlmenü Geräusche unterhalb der Bühne.
- **Klicken** Sie den entsprechenden **EDITIER-BUTTON** an. Denken Sie daran, daß die GELBEN Buttons ein ausgewähltes Geräusch in einem Cartoon beibehalten, während die GRÜNEN das Geräusch entfernen.

Editieren von Geräuscheffekten

- **Klicken** Sie auf den Titel des gewünschten Geräuscheffektes im Auswahlfeld Geräuscheffekte, das sich am rechten unteren Ende der Bühne befindet.
- **Klicken** Sie den **MITTLEREN GRÜNEN EDITIER-BUTTON** (den Mülleimer) an. Der Geräuscheffekt verschwindet.

Entfernen von Bildern

Bildfolgen können selbstverständlich aus Ihrem Cartoon entfernt werden. Allerdings nur ab einem ausgewählten Bild bis zum Ende des Cartoons.

- Gehen Sie zu dem Bild, bei dem Sie mit dem Entfernen beginnen wollen.

- **Klicken** Sie auf den Button **ENTFERNEN** rechts unterhalb der Bühne.
- **Wählen** Sie **JA**, um die Bilder aus Ihrem Cartoon zu entfernen.

DER EBENENMANAGER

Der Ebenenmanager zeigt an, welche Figuren und Requisiten in einem Cartoon eingesetzt sind. Und er ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie Figuren und Requisiten innerhalb der Palette "mischen" können, welche dann wiederum entweder vor oder hinter anderen Elementen auf der Bühne plaziert werden.

Der Ebenenmanager befindet sich auf der linken Seite der Bühne. Alle Figuren und Requisiten eines Cartoons erscheinen als Symbole in dessen Palette. Das Limit für einen Cartoon liegt bei zwölf Figuren und/oder Requisiten.

Benutzen des Ebenenmanagers

- **Klicken** Sie das **SYMBOL** eines Gegenstands an und ziehen Sie es über oder unter ein anderes Symbol, das im Ebenenmanager enthalten ist. Das Symbol, das Sie bewegt haben, rastet in seine neue Position ein und verändert somit die Positionen der anderen Symbole in der Palette. Das hat zur Folge, daß auch die Gegenstände auf der Bühne neue Positionen einnehmen.
- Symbole, die einmal im Ebenenmanager verschoben wurden, behalten ihre Position für die gesamte Dauer des Cartoons bei.

SPEICHERN DER CARTOONS

Wie bei nahezu jedem anderen Computerprogramm, sollten Sie auch beim Benutzen des Cartoon-Studios hin und wieder abspeichern.

Speichern unter

SAVE AS

- Wählen Sie **SAVE AS** (**SPEICHERN UNTER)**. Das Dialogfeld Speichern erscheint.
- Tragen Sie den **TITEL** Ihres Cartoons in das Dialogfeld Speichern ein.
- **Klicken** Sie auf **SAVE** (**SPEICHERN).**

Speichern

SAVE

- Wählen Sie **SAVE** (**SPEICHERN)**. Dadurch werden alle Veränderungen gespeichert, die Sie an Ihrem Cartoon vorgenommen haben.

LISTE DER MITWIRKENDEN

Was hat man nun davon, ein kreatives Genie zu sein, wenn man andere nicht pausenlos daran erinnern kann? (Siehe als Beweis den Abschnitt Mitwirkende in diesem Handbuch). Im Simpsons-Cartoon-Studio gibt es für Sie einen Ort, an dem Sie sich als Mitwirkender an einem Cartoon verewigen können. Auf diese Weise können Sie sich Ihres Platzes unter den größten Künstlern des 20. Jahrhunderts gewiß sein.

- Wählen Sie **SAVE** (**SPEICHERN)**, **SAVE AS** (**SPEICHERN UNTER)** oder **OPEN** (**ÖFFNEN)**, um Zugang zu den Dialogfeldern Cartoon-Vorschau und Mitwirkende zu erhalten.
- Wählen Sie **MITWIRKENDE** rechts von Cartoon-Vorschau.

- Markieren Sie den Text in dem Feld und beginnen Sie damit, Ihre Informationen in das Eingabefeld einzutragen. Der aktuelle Text wird dadurch gelöscht und durch Ihre getippten Informationen ersetzt. Sie können Ihre Verdienste oder Ihre Handlungen jederzeit ändern.
- Wenn Sie fertig sind, wählen Sie **SPEICHERN** unterhalb des Feldes für Ihre Verdienste im Dialogfenster SPEICHERN oder SPEICHERN UNTER.
- Klicken Sie im Dialogfeld Öffnen die Vorschau an, um die Änderungen zu speichern. Eine Cartoon-Vorschau ist das Miniaturabbild eines gespeicherten Cartoons.

Abspielen der Liste der Mitwirkenden vor dem Cartoon

- Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt, während Sie auf START klicken.

ÖFFNEN EINES CARTOONS

- **Wählen** Sie OPEN (**ÖFFNEN**). Ein Menü bereits gespeicherter Cartoons erscheint. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um durch alle gespeicherten Cartoon-Vorschauen und -Titel zu blättern.
- **Klicken** Sie die **CARTOON-VORSCHAU** des Cartoons an, den Sie auf der Bühne des Cartoon-Studios sehen möchten. Eine Cartoon-Vorschau ist das Miniaturabbild eines gespeicherten Cartoons. Sie zeigt Ihnen, welche Figuren in Ihrem Cartoon auftreten, und welcher Hintergrund im ersten Bild verwendet wird. Der Cartoon, den Sie gerade öffnen, ist von einem grünen Umriß umgeben. Es kann immer nur ein Cartoon auf einmal geöffnet werden.

ANZEIGE ARBEITSSPEICHER (RAM)

Die Anzeige Arbeitsspeicher weist Sie darauf hin, wenn Ihrem Computer zu wenig Arbeitsspeicher, Random Access Memory (RAM), zur Verfügung steht - das ist der Platz, den der Computer braucht, um Informationen zu speichern, während er arbeitet. Dieser Platz ist in Megabyte bemessen (die nichts mit den Megabytes Ihrer Festplatte zu tun haben). Freier Arbeitsspeicher ist die Menge an Speicher, die dem Programm nach dem Starten des Betriebssystems des Computers noch zur Verfügung steht. Wenn der Arbeitsspeicher für das Cartoon-Studio nicht ausreicht, kann es nicht länger die volle Leistung bieten.

Wenn der verfügbare Arbeitsspeicher nicht mehr ausreicht, füllt sich die Anzeige Arbeitsspeicher (das Gehirn), die sich in der linken unteren Ecke der Bühne befindet. Wenn das passiert, kann Ihr Cartoon langsamer werden und ins Stocken geraten. Speichern Sie ihn ab und erweitern Sie die Speicherkapazität (siehe unten). Mit der Nutzung des Arbeitsspeichers füllt sich das Gehirn. Je voller es wird, desto langsamer funktioniert es.

Erhöhen der Speicherkapazität

- **Klicken** Sie auf die Anzeige **Arbeitsspeicher** und halten Sie dabei die **ALT**-Taste gedrückt. Dadurch erhalten Sie einen geringen Zuwachs an Speicher. Ihr Cartoon wird zuerst langsam laufen, sollte aber die normale Geschwindigkeit wiedererlangen.
- Entfernen Sie ein oder mehrere Objekte aus dem gesamten Cartoon wie z.B. Requisiten oder Spezialeffekte.
- **Schließen** Sie alle anderen Programme, die auf Ihrem Computer laufen.

Beenden anderer Programme auf dem Macintosh™

- Beenden Sie das Simpsons-Cartoon-Studio (dadurch kehren Sie automatisch auf die Benutzeroberfläche zurück). Von der Benutzeroberfläche aus können Sie feststellen, ob irgendwelche Anwendungen anderer Art ausgeführt werden. Gehen Sie auf das kleine Mac-Symbol in der oberen rechten Ecke des Bildschirms (neben der Hilfsfunktion Fragezeichen), klicken Sie es an und halten Sie die Maustaste gedrückt. Wenn nur die Benutzeroberfläche erscheint, laufen keine weiteren Anwendungen. Wenn ein weiteres Programm erscheint, fahren Sie die Liste entlang und markieren Sie es - auf diese Weise gelangen Sie in das Programm. Hier wählen Sie die Funktion Beenden aus dem Dateimenü oder drücken die Apple-Taste und die "Q"-Taste. Wiederholen Sie den Vorgang solange, bis nur die Benutzeroberfläche in der Liste auftaucht. Jetzt können Sie sicher sein, daß nur noch das Simpsons-Cartoon-Studio läuft, wenn Sie es wieder aufrufen.

Beenden andere Programme unter Windows™ 3.1 oder 3.11

- Drücken Sie Alt-Tab, um durch alle geöffneten Programme zu blättern. Jedesmal, wenn Sie diese beiden Tasten drücken, erscheint ein weiteres geöffnetes Programm. Wenn nur der Programm-Manager und das Simpsons-Cartoon-Studio erscheinen, werden keine anderen Anwendungen ausgeführt. Wenn zusätzliche Programme erscheinen, während Sie die Alt- und die Tabulatortaste drücken, lassen Sie die Tasten los, sobald der Name des Programms auftaucht. Sie befinden sich nun in diesem Programm. Wählen Sie die Funktionen Beenden aus dem Dateimenü des Programms oder drücken Sie Strg-Q. Wiederholen Sie den Vorgang so lange, bis nur der Programm-Manager und das Simpsons-Cartoon-Studio erscheinen. Drücken Sie wieder Alt-Tab, bis der Name des Simpsons-Cartoon-Studios auftaucht, dann lassen Sie die Tasten los. Jetzt können Sie sicher sein, daß nur noch das Simpsons-Cartoon-Studio läuft.

Beenden andere Programme unter Windows® 95

- Drücken Sie Alt-Tab, um eine Liste der laufenden Programme aufzurufen. Diese Liste beinhaltet auch alle geöffneten Verzeichnisse und Festplatten auf Ihrem Computer. Wenn keine weiteren Programme aufgelistet sind, markieren Sie das Simpsons-Cartoon-Studio und kehren Sie zum Programm zurück, indem Sie die Tasten loslassen. Wählen Sie Beenden aus dem Dateimenü des Programms oder drücken Sie Strg-Q. Wiederholen Sie den Vorgang solange, bis nur Ihr Computer, die geöffneten Festplatten und Ordner und das Simpsons-Cartoon-Studio in der Liste erscheinen. Drücken Sie Alt-Tab, bis das Simpsons-Cartoon-Studio markiert ist und lassen Sie die Tasten los. Jetzt können Sie sicher sein, daß nur noch das Simpsons-Cartoon-Studio läuft.

Macintosh™-Benutzer

- Erweitern Sie die vom Cartoon-Studio bevorzugte Größe des Informationsfensters von der Benutzeroberfläche aus (weitere Informationen finden Sie im Handbuch Ihres Computers).
- Aktivieren Sie den **VIRTUELLEN SPEICHER** (im Speicher Kontrollfeld), um längere Cartoons zu ermöglichen. Dies gilt auch für Geräte mit weniger als 5 MB freiem Arbeitsspeicher. Wenn der VIRTUELLE SPEICHER aktiviert ist, müssen Sie eventuell mit ruckelnden Animationen und stotterndem Ton rechnen.

Windows™ 3.1- und Windows™ 3.11-Benutzer

- Aktivieren Sie den **VIRTUELLEN SPEICHER** unter 386 Erweitert in der Systemsteuerung.
- Verringern Sie die Größe von SMARTDRV. Weitere Informationen finden Sie in Ihrem Windows-Handbuch.

Windows® 95-Benutzer

- Öffnen Sie die Systemsteuerung und führen Sie einen Doppelklick auf das Symbol **SYSTEM** aus. Sie sehen nun vier Registerkarten. Wählen Sie die Registerkarte **LEISTUNGSMERKMALE**. Wählen Sie hier den Button **VIRTUELLER ARBEITSSPEICHER**. Hier haben Sie nun die Möglichkeit, den virtuellen Speicher Ihres Systems manuell zu definieren.
- Verringern Sie die Größe von SMARTDRV. Weitere Informationen finden Sie in Ihrem Windows-Handbuch.

BEENDEN

- Wählen Sie **BEENDEN,** um das Programm zu beenden.
- Wenn der aktuelle Cartoon noch nicht gespeichert wurde, erscheinen folgende Optionen: SAVE (SPEICHERN), DON'T SAVE (NICHT SPEICHERN) und CANCEL (ABBRECHEN).
- Wenn der Cartoon bereits gespeichert wurde, erscheinen folgende Optionen: QUIT (BEENDEN), CANCEL (ABBRECHEN) und CREDITS (MITWIRKENDE).

BUTTON EXPORTIEREN

Der Button Exportieren ermöglicht Ihnen, Ihren Cartoon so zu speichern, daß er auch auf dem Computer einer anderen Person abgespielt werden kann, egal ob darauf das Simpsons-Cartoon-Studio installiert ist oder nicht. Auf diese Weise können Sie Ihren Cartoon vor Ihrer Familie oder im Haus eines Freundes abspielen, sogar in der Schule! Wenn Sie erwischt werden, dann ist das allerdings ganz allein Ihre Sache, klar?
Sie werden feststellen, daß ein Cartoon, den Sie exportieren möchten, viel Platz benötigt. Das kommt daher, daß er sehr viel Speicher für die Geräusche und künstlerische Ausgestaltung braucht. Wenn allerdings die Person, mit der Sie gemeinsam Ihre Episode anschauen, das Cartoon-Studio selbst besitzt, können Sie Speicherplatz auf der Diskette sparen, indem Sie eine weitere Exportfunktion benutzen (siehe dazu den Abschnitt Standard-Export in einem weiteren Teil dieses Handbuchs).

Exportieren der Cartoons für den Cartoon-Player

- Wählen Sie SAVE (**SPEICHERN)** oder SAVE AS (**SPEICHERN UNTER)**, um Ihren Cartoon zu speichern.
- Wählen Sie **EXPORTIEREN** (unterhalb des Ebenenmanagers). Ein Dialogfeld erscheint, in dem Cartoon-Vorschau, Mitwirkende, Titel und geschätzte Größe aller Cartoons angezeigt werden.

- Wählen Sie die **BILDLAUFPFEILE**, um Zugang zu anderen gespeicherten Cartoons zu bekommen.
- Denken Sie daran, daß eine 3.5 Zoll-Diskette nur 1,44 MB Speicherplatz hat. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Cartoon dieses Limit nicht erreicht! Wenn Ihr Cartoon zu umfangreich ist, löschen Sie einige der Elemente (Requisiten, Figuren, Geräusche etc.) Ihres Cartoons oder verwenden Sie ein Kompressionsprogramm.
- Wenn Sie einen Cartoon exportieren, den Sie per E-mail an einen Freund schicken wollen, muß der Cartoon nicht kleiner als 1,44 MB sein, da Sie ihn direkt von Ihrer Festplatte aus abschicken. Denken Sie aber bitte daran, daß ein nicht-komprimierter Cartoon von 1,4 MB (von der Größe einer Diskette) etwa acht Minuten für die Übertragung braucht, wenn Sie ein 28, 8 Modem verwenden (V34 oder VFAST) bzw. etwa 15 Minuten mit einem 14, 4 Modem (V32BIS).

- Wählen Sie **MAKE CARTOON FOR PLAYER (CARTOON VORBEREITEN)**, um mit dem Exportieren fortzufahren.
  - Um die Wartezeit während des Exportierens zu verkürzen, schließen Sie alle laufenden Anwendungen. Es kann mehrere Minuten dauern, bis Ihr Cartoon exportiert ist.

- Wo finden Sie den exportierten Cartoon auf Ihrem Computer? Macintosh™-Benutzer finden den exportierten Cartoon im Ordner Exportieren, der sich im Ordner Simpsons-Cartoon-Studio befindet. Windows-Benutzer finden ihn im Verzeichnis Exportieren auf der Festplatte.

SPEICHERN DER EXPORTIERTEN CARTOONS AUF DISKETTE

Macintosh™ Benutzer

- Wählen Sie QUIT (**BEENDEN).**
- Legen Sie eine neu formatierte **DISKETTE** in Ihren Computer ein.
- Ziehen Sie den **EXPORTIERTEN CARTOON** mit "Drag and Drop" auf die leere Diskette**.**
- Legen Sie eine zweite **Diskette** ein, wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist. Wenn auf der ersten Diskette noch für den Cartoon-Player Platz ist, übergehen Sie diesen Schritt und fahren mit dem nächsten fort.

- Ziehen Sie das Symbol mit der Bezeichnung "MAC SIMPSONS CARTOON-PLAYER" mit "Drag and Drop" auf die Diskette. MAC SIMPSONS CARTOON-PLAYER befindet sich im Ordner Cartoon-Studio.

Macintosh™-Benutzer mit Windows

- Wählen Sie QUIT (**BEENDEN).**
- Benennen Sie den **EXPORTIERTEN CARTOON** im Explorer um. Der neue Name darf nicht mehr als acht Zeichen haben, an die ".TMR" angehängt wird.
- Legen Sie eine leere, für PCs formatierte Diskette in Ihren Computer ein. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Macintosh™ mit Windows/DOS-Disketten arbeiten kann. Das System 7.5 enthält ein Kontrollfeld, das Windows/DOS-Disketten erkennt. Es gibt außerdem Software von Drittanbietern, durch die ein Macintosh™ Windows/DOS Disketten akzeptiert und erkennt.
- Ziehen Sie den **EXPORTIERTEN CARTOON** mit "Drag and Drop" vom Ordner Exportieren auf die leere Diskette.
- Legen Sie eine zweite, für PCs formatierte **DISKETTE** ein, wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist. Wenn auf der ersten Diskette für den Cartoon-Player noch Platz ist, übergehen Sie diesen Schritt und fahren mit dem nächsten fort.
- Ziehen Sie die Dateien **SPLAYER.EXE** und **FILEIO.DLL** auf die Diskette. Diese Dateien befinden sich im Ordner Player Windows auf der CD.

Windows™ 3.1 oder Windows™ 3.11

- Wählen Sie **BEENDEN.**
- Kopieren Sie Ihren **EXPORTIERTEN CARTOON** über den Datei-Manager auf die erste Diskette. Der exportierte Cartoon befindet sich auf C:/FOX/SIMPSONS/EXPORT/'IHR CARTOON-TITEL' (C: steht dabei für Ihr Festplattenlaufwerk, aber der Pfad könnte eventuell verändert sein). Ihr Cartoon-Titel besteht aus den ersten acht Zeichen des ursprünglichen Titels.
- Legen Sie eine zweite **DISKETTE** ein, wenn der Kopiervorgang abgeschlossen ist. Wenn auf der ersten Diskette noch Platz für den Cartoon-Player ist, übergehen Sie diesen Schritt und fahren mit dem nächsten fort.
- Ziehen Sie die Dateien **SPLAYER.EXE** und **FILEIO.DLL** auf die Diskette. Der Cartoon-Player und FILEIO.DLL befinden sich auf dem Festplattenlaufwerk, z.B.: C:\FOX\SIMPSONS\SPLAYER.EXE und C:\FOX\SIMPSONS\FILEIO.DLL.

Windows® 95

- **Kopieren eines für den Cartoon-Player vorbereiteten Cartoons auf Diskette**

Wechseln Sie zum Arbeitsplatz und öffnen Sie das Laufwerk, auf dem Sie das Simpsons-Cartoon-Studio installiert haben (normalerweise Laufwerk C:). Wechseln Sie jetzt in den Ordner, den Sie für die Installation des Simpsons-Cartoon-Studios ausgewählt hatten (die entsprechende Voreinstellung wäre FOX\SIMPSONS gewesen). In diesem Ordner finden Sie die Dateien SPLAYER.EXE, FILEIO.DLL und MSFILE.DLL, die nötig sind, um den exportierten Cartoon auf einem Rechner abzuspielen, auf dem das Simpsons-Cartoon-Studio nicht läuft. Ziehen Sie diese Dateien auf die Laufwerksymbole A: oder B: (je nachdem, welches die Diskette darstellt, mit der Sie Ihren Cartoon kopieren). Wechseln Sie zum Ordner Exportieren im Ordner FOX\SIMPSONS, um Ihren exportierten Cartoon zu finden. Es werden die ersten acht Zeichen Ihres Cartoontitels angezeigt sowie das Kürzel ".TMR", wenn Ihr System so eingestellt ist, daß Dateierweiterungen angezeigt werden. Ziehen Sie den exportierten Cartoon für den Cartoon-Player auf Ihr Laufwerk A: oder B:.

- **Kopieren eines exportierten Cartoons**

Öffnen Sie Arbeitsplatz und wählen Sie das Laufwerk, auf dem Sie das Simpsons-Cartoon-Studio installiert haben (normalerweise Laufwerk C:). Wechseln Sie jetzt zu dem Ordner, in den Sie das Simpsons-Cartoon-Studios installiert haben (die entsprechende Voreinstellung wäre FOX gewesen). Innerhalb des Ordners FOX finden Sie einen weiteren Ordner mit der Bezeichnung SIMPSONS. In diesem Ordner finden Sie den Unterordner Exportieren und darin finden Sie Ihren exportierten Cartoon. Es werden die ersten acht Zeichen Ihres Cartoontitels angezeigt sowie das Kürzel ".CTD", wenn Ihr System so eingestellt ist, daß Dateierweiterungen angezeigt werden. Ziehen Sie diese Datei auf das Laufwerksymbol A: oder B: im Arbeitsplatz (je nachdem, welches Ihr Diskettenlaufwerk darstellt).

VERSCHICKEN EXPORTIERTER CARTOONS PER E-MAIL

Sollten die Freunde, denen Sie einen Cartoon zuschicken, nicht bereits eine Kopie des Cartoon-Players haben, dann können Sie ihn auf Diskette weitergeben (siehe Speichern eines exportierten Cartoons auf Diskette) oder als Anlage einer E-mail-Datei verschicken; Sie können ihn außerdem von der Web Site von Fox Interactive unter http://www.foxinteractive.com herunterladen.
Unterschiedliche E-mail-Software verfährt mit Dateianlagen auf verschiedene Art und Weise. Sie sollten eventuell Ihre Dokumentation zur E-mail-Software zu Rate ziehen, wenn Sie mit dem Verschicken von Dateianlagen per E-mail nicht vertraut sind.

Macintosh™-Benutzer

- Wählen Sie QUIT (**BEENDEN).**
- Starten Sie Ihre E-mail-Software.
- Verfassen Sie eine E-mail an Ihren Freund.
- Fügen Sie den **EXPORTIERTEN CARTOON** (aus dem Ordner Exportieren) an die Nachricht an.
- Wenn Sie auch noch den Cartoon-Player mitschicken, hängen Sie die Datei mit der Bezeichnung **MAC SIMPSONS CARTOON-PLAYER** an, die sich im Ordner Cartoon-Studio befindet.
- Schicken Sie dann die E-mail in gewohnter Weise ab.

Macintosh™-Benutzer mit Windows

- Wählen Sie QUIT (**BEENDEN).**
- Benennen Sie den **EXPORTIERTEN CARTOON** um (nicht länger als acht Zeichen und die Endung ".TMR" angehängt).
- Verfassen Sie eine E-mail an Ihren Freund.
- Fügen Sie den **EXPORTIERTEN CARTOON** (aus dem Ordner Exportieren) an die Nachricht an.
- Wenn Sie auch noch den Cartoon-Player mitschicken, hängen Sie die Dateien mit den Namen **SPLAYER.EXE** und **FILEIO.DLL** an, die sich im Ordner Windows Player auf der CD-ROM befinden.
- Schicken Sie dann die E-mail in gewohnter Weise ab.

Windows-Benutzer

- Wählen Sie QUIT (**BEENDEN).**
- Starten Sie Ihre E-mail-Software.
- Verfassen Sie eine E-mail an Ihren Freund.
- Fügen Sie den **EXPORTIERTEN CARTOON** aus dem Ordner Exportieren (normalerweise C:\FOX\SIMPSONS\EXPORT\"IHR CARTOON-TITEL") mit den ersten acht Zeichen des ursprünglichen Cartoontitels als Dateiname an die Nachricht an.
- Wenn Sie auch noch den Cartoon-Player mitschicken, hängen Sie die Dateien mit den Namen **SPLAYER.EXE** und **FILEIO.DLL** an, die sich auf dem Festplattenlaufwerk im Verzeichnis SIMPSONS befinden (normalerweise C:\FOX\SIMPSONS\SPLAYER.EXE und C:\FOX\SIMPSONS\FILEIO.DLL).
- Schicken Sie dann die E-mail in gewohnter Weise ab.

ABSPIELEN EXPORTIERTER CARTOONS

Macintosh™

- Wenn Sie die Cartoons von einer Diskette abspielen, dann kopieren Sie den Inhalt der zwei Disketten zusammen in **EINEN ORDNER** auf dem Computer.

  Wenn Sie die Cartoons von einer E-mail-Anlage aus abspielen, speichern Sie die Cartoondatei und den Cartoon-Player auf **EIN VERZEICHNIS** auf dem Computer. Wenn Sie den Cartoon-Player bereits haben, speichern Sie die Cartoondatei im selben Ordner ab wie den Cartoon-Player.

- Nach einem Doppelklick auf den SIMPSONS-CARTOON-PLAYER erscheint ein Dialogfeld.
- Mit einen Doppelklick wählen Sie einen CARTOON aus, den Sie abspielen möchten.

Windows™ 3.1 und Windows™ 3.11

- Wenn Sie einen Cartoon von einer Diskette abspielen, verwenden Sie den **DATEI-MANAGER**.
- Wenn Sie die Cartoons von einer E-mail-Anlage aus abspielen, speichern Sie die Cartoondatei und den Cartoon-Player in **EIN VERZEICHNIS** auf dem Computer. Wenn Sie den Cartoon-Player bereits haben, speichern Sie die Cartoondatei im selben Ordner ab wie den Cartoon-Player.
- Kopieren Sie den Inhalt der zwei Disketten in EIN VERZEICHNIS auf Ihrem Computer.
- Nach einem Doppelklick auf die Datei **SPLAYER.EXE** erscheint ein Dialogfeld.
- Mit einen Doppelklick wählen Sie einen CARTOON aus, den Sie abspielen möchten.

Windows® 95

- Wenn Sie einen Cartoon von einer Diskette abspielen, wählen Sie **ARBEITSPLATZ.**
- Wenn Sie die Cartoons von einer E-mail-Anlage aus abspielen, speichern Sie die Cartoondatei und den Cartoon-Player in **EIN VERZEICHNIS** auf dem Computer. Wenn Sie den Cartoon-Player bereits haben, speichern Sie die Cartoondatei im selben Ordner ab wie den Cartoon-Player.
- Kopieren Sie den Inhalt der zwei Disketten in EIN VERZEICHNIS auf Ihrem Computer.
- Nach einem Doppelklick auf die Datei **SPLAYER.EXE** erscheint ein Dialogfeld.
- Mit einen Doppelklick wählen Sie einen CARTOON aus, den Sie abspielen möchten.

STANDARD-EXPORT

Wenn die Person, mit der Sie Ihre Episode anschauen, ebenfalls das Simpsons-Cartoon-Studio auf ihrem Computer hat, können Sie Speicherplatz auf Ihrer Diskette oder Zeit bei der Übertragung Ihrer E-mail sparen, indem Sie den Button STANDARD EXPORTIEREN verwenden. Aber denken Sie daran, daß derjenige, der Ihren Cartoon empfangen soll, die Simpsons-Cartoon-Studio-CD-ROM haben MUSS, um Ihre per Standard-Export hinaustransportierten Cartoons bewundern zu können.

Speichern eines Cartoons als Standard-Export

Macintosh™

- **Wählen** Sie **SPEICHERN** oder **SPEICHERN UNTER**, um den Cartoon zu speichern.
- **Klicken** Sie auf den Button **EXPORTIEREN**, der sich unterhalb des Ebenenmanagers befindet. Ein Dialogfeld erscheint, das Cartoon-Vorschau, Mitwirkende, Titel und geschätzte Größe der gespeicherten Cartoons anzeigt.
- Wählen Sie den **CARTOON** aus, den Sie exportieren möchten**.**
- **Klicken** Sie den Button **EXPORTIEREN** an. Der Cartoon befindet sich jetzt im Ordner Export innerhalb des Ordners Simpsons-Cartoon-Studio.
- Kopieren Sie den Cartoon aus dem Ordner Export entweder auf Diskette oder verschicken Sie ihn als Anlage einer E-mail-Datei (wie beschrieben im Abschnitt VERSCHICKEN EXPORTIERTER CARTOONS PER E-MAIL).

Speichern von Macintosh™ Cartoons für Windows

- Versehen Sie den Cartoon mit einem neuen Titel, der nicht länger als acht Zeichen ist und die Endung **.CTD** besitzt.
- Übertragen Sie den Cartoon auf eine für PCs formatierte Diskette oder verschicken Sie ihn als Anlage einer E-mail-Datei (wie beschrieben im Abschnitt VERSCHICKEN EXPORTIERTER CARTOONS PER E-MAIL).

Windows

- **Klicken** Sie auf den Button **EXPORTIEREN**, der sich unterhalb des Ebenenmanagers befindet. Ein Dialogfeld erscheint, das Cartoon-Vorschau, Mitwirkende, Titel und geschätzte Größe der gespeicherten Cartoons anzeigt.
- Wählen Sie den **CARTOON** aus, den Sie exportieren möchten**.**
- **Klicken** Sie den Button **EXPORTIEREN** an. Der Cartoon befindet sich jetzt im Ordner Export innerhalb des Ordners Simpsons-Cartoon-Studio.
- Wenn Sie den Cartoon auf Diskette übertragen haben und an Freunde weitergeben wollen, die einen Macintosh™ haben, vergewissern Sie sich, daß deren Rechner für PCs formatierte Disketten verarbeiten kann. Dann importieren Sie den Cartoon (siehe unten).
- Wollen Sie den Cartoon als Anlage einer E-mail-Datei verschicken, lesen Sie bitte den Abschnitt VERSCHICKEN EXPORTIERTER CARTOONS PER E-MAIL.

Importieren eines Cartoons

Mactintosh

- Legen Sie den Cartoon in dem Ordner Simpsons-Cartoon-Studio ab.
- Starten Sie das Cartoon-Studio und wählen Sie **ÖFFNEN**. Ein Dialogfeld erscheint.
- Wählen Sie **IMPORTIEREN.**

- Wählen Sie den **CARTOON** aus, den Sie importieren wollen.
- Der Cartoon ist jetzt im Cartoon-Studio. Um ihn abzuspielen, **klicken** Sie die CARTOON-**VORSCHAU** an**.**

Windows

- Legen Sie den Cartoon in dem Ordner Simpsons-Cartoon-Studio ab.
- Starten Sie das Cartoon-Studio und wählen Sie **ÖFFNEN**. Ein Dialogfeld erscheint.
- Wählen Sie **IMPORTIEREN.**

- Wählen Sie den **CARTOON** aus, den Sie importieren wollen.
- Der Cartoon ist jetzt im Cartoon-Studio. Um ihn abzuspielen, **klicken** Sie die **CARTOON-VORSCHAU** an**.**

MITWIRKENDE

FOX Interactive

Produzent: ..... Paul Provenzano und Gary Sheinwald
Qualitätssicherung: ..... Seth Roth, Mike Schneider, Michael Dunn und Chris Miller
Skript-Bearbeitung: ..... Neil Alsip
Stimmen-Regisseur: ..... Bonita Pietila
Besetzung: ..... Dan Castellaneta, Julie Kavner, Nancy Cartwright, Yeardley Smith, Hank Azaria und Harry Shearer
mit: ..... Pamela Hayden und Russi Taylor
Simpsons-Thema: ..... Danny Elfman
Musik: ..... Alf Clausen
Kreativberater: ..... Mili Smythe und Matt Groening

Big Top Productions

Ausführender Produzent: ..... Jake Myrick und Jim Myrick
Produzent: ..... Rob Pratt
Co-Produzent: ..... Jami Stewart
Animationschef: ..... Luis Liwanag
Technische Leitung/Programmierung: ..... Carl Higashionna
Hintergrund/Spezialeffekte: ..... Arnel Torres
Interface-Design: ..... Arnel Torres
Hintergrunddesign: ..... Christy DeHoog, Liz Craig und Nathan Gammil
Animationen: ..... Gary Manfredi und Carl Higashionna
Stapelverarbeitungs-Hilfe: ..... Gary Manfredi, Linton Hale und Neil McAllister
Digitale Tinte und Farbe: ..... Noriko Kamei, Sonny Sta. Maria, Craig McGillivray, Nathan Gammil, Liz Craig, Jami Stewart und Josie Porter
Animation Nachproduktion: ..... Luis Liwanag, Nathan Gammil, Craig McGillivray und Liz Craig
Originalmusik: ..... Jeff Essex
Charakter-Animation: ..... John Kivimaki
Hilfsmittel-Design: ..... Marc Blanchard und David Wallington
Deutsche Übersetzung: ..... zeiX image digital publishing Gmbh

Besonderer Dank an:

Matt Groening und seine wunderbare Figurenbesetzung

Besonderer Dank an:

Luke Letizia, Mike Arkin, Scott Marcus, Eric Samulski, Amy Moon, Andy Seiden, Bob Dellas, Christine Nagle, Erica Eusebio, Claire Johnson, Deanna Grams, Emily Hastings, Gus Alcantar, Hannah Klein, Ian Bigelow, Jamie Johnson, Joan Davis, Jonathan Schwartz, Joe Vella, Kate Unterberg, Lance Logan, Lori Ludington, Rob Bactad, Neil McAllister, Michael Smethurst, Teri Green, Thad Wood, Skip Knierim, Tim Manny, Warren Pfahl, Yan Resnik, Richard Reinhardt, Amanda Ely, Zion Wu-Yip und Sean Baca.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie immer noch Probleme mit dieser Software haben, nachdem Sie die gesamte Dokumentation studiert haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt. Electronic Arts hat eine Customer-Service-Abteilung mit Spezialisten, die Ihnen bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen.
Bei den heutigen PCs gibt es Millionen verschiedener Kombinationen von Hardware und Software. Aus diesem Grund müssen Sie sich eventuell auch an den Händler oder Hersteller Ihres Computers wenden, um den PC so zu konfigurieren, damit das Spiel optimal läuft. Wenn Sie anrufen, sollten Sie sich möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten. Falls dies nicht möglich ist, halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat (falls vorhanden).
- Typ und Hardware-Daten Ihres Computers, einschließlich Informationen zur CPU, Sound- und Grafikkarte.
- Typ des Betriebssystems sowie die momentan von Ihnen verwendete Version.
- Typ Ihrer Maus und Ihres Maustreibers (falls vorhanden).
- Inhalt der Dateien **CONFIG.SYS** und **AUTOEXEC.BAT** aus Ihrem C:\-Laufwerk (und von Laufwerk A:, falls Sie versucht haben, eine Bootdiskette zu erstellen).
- Typ Ihres CD-ROM-Laufwerks, CD-ROM-Erweiterungen und Version Ihres Treibers.
- Inhalt des Bildschirms, der nach Eingabe des Befehls MEM/C erscheint.

Dieser Kundendienst steht Ihnen während der üblichen Geschäftszeiten unter der Telefonnummer 02408/940-555 zur Verfügung.

Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.
Electronic Arts GmbH
Customer Service
Pascalstr. 6
52076 Aachen

So erreichen sie uns online:

Worldwide web: http://www.ea.com

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Eingeschränkte Garantie

Interplay garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Produktes von Interplay Productions™ für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Computer-Programm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Sollte das Aufnahmemedium innerhalb von 90 Tagen ab Kaufdatum Mängel aufweisen, garantiert Interplay den kostenlosen Ersatz fehlerhafter Produkte innerhalb dieser Frist. Senden Sie das Produkt ordnungsgemäß frankiert ein, und legen Sie den Nachweis über das Kaufdatum bei. Diese Garantie ist auf das ursprüngliche das Software-Programm enthaltende Medium beschränkt und gilt nicht für normale Abnutzungserscheinungen. Diese Garantie ist nicht gültig und findet keine Anwendung, wenn der Schaden durch grobe oder unsachgemäße Behandlung oder Vernachlässigung entstanden ist. Jegliche implizierten Garantien, einschließlich der Garantien zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, die für dieses Produkt Anwendung finden, werden ausgeschlossen. Interplay und der Hardware-Hersteller übernehmen keinerlei Garantien für Zufalls- oder Folgeschäden.

Einige Staaten verbieten die zeitliche Begrenzung einer implizierten Garantie und/oder den Ausschluß oder die Begrenzung von Zufalls- oder Folgeschäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind, werden dadurch jedoch nicht beeinträchtigt.

ERSATZ IM RAHMEN DER GARANTIE

Interplay OEM, Inc.
16815 Von Karman Ave., Suite 100
Irvine, CA 92606 USA

THE SIMPSONS™ und ©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. THE SIMPSONS CARTOON STUDIO™ und ©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. "Twentieth Century Fox" "Fox" und ihre Logos sind Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. THE SIMPSONS™ und andere Figuren sind Schöpfungen von Matt Groening. Die Simpsons-Melodie wurde komponiert von Danny Elfman. Veröffentlicht von Fox Film Music Corp. (BMI). Die Simpsons-Musik wurde komponiert von Alf Clausen. Veröffentlicht von TCF Music Publishing (ASCAP). ©1996 Big Top Productions, L.P. Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein Warenzeichen und Microsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Macintosh™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Apple Computer, Inc.